

WIRTSCHAFTSEXPERIMENTE UND MARKTFORSCHUNG

LEHRSTUHL BWL, INSBESONDERE SUPPLY CHAIN MANAGEMENT



Der Bullwhip-Effekt in der Bier-Supply-Chain

Was kann passieren, wenn Supply Chain Management versagt bzw. nicht existiert? Welche Lehren können aus der Bierproduktion gezogen werden? Wir laden ein, das „Beer-Game“ zu spielen. Lernen Sie mehr über Komplikationen in Bierproduktion und -distribution und wie sich diese Erkenntnisse auf den Bullwhip-Effekt ableiten lassen.

Mitmach-Aktion, 18:00 – 0:00 Uhr, alle 90 Min., Dauer: je 30 Min., max. Besucher: 20, Raum U1.039

GfK ZU GAST



Konsumentenforschung 4.0: Ausflug in die virtuelle Welt

Auch der Marktforschung bietet die Digitalisierung neue Möglichkeiten. Daher forschen GfK Verein und GfK SE am Einsatz von neuen Zukunftstechnologien wie Virtual Reality. Probieren Sie es aus, betreten Sie unseren Aktionsraum, agieren Sie dort mit verschiedenen Objekten oder setzen Sie sich virtuell in ein neues Auto.

Mitmach-Aktion, Vortrag, 18:00 – 23:00 Uhr, alle 60 Min., Dauer: je 60 Min., Raum 0.016

LABORATORY FOR EXPERIMENTAL RESEARCH (LERN)



Verhaltensökonomische Experimente – Wirtschaftswissenschaften zum Mitmachen

Machen Sie mit bei einem Experiment und erfahren Sie, mit welchen Methoden das menschliche Verhalten im wirtschaftlichen Kontext erforscht wird. Auch in den Wirtschaftswissenschaften lässt sich experimentieren. Ein Vortrag erläutert das Experiment und seine Ergebnisse.

Experiment, Vortrag, 18:00 – 0:00 Uhr, alle 60 Min., Dauer: je 20 Min., max. Besucher: 20, Raum U1.040

WIRTSCHAFTSINFORMATIK

LEHRSTUHL WIRTSCHAFTSINFORMATIK, INSBESONDERE INNOVATION UND WERTSCHÖPFUNG



Digitale Innovation und Industrie 4.0 zum Anfassen

Die fortlaufende Digitalisierung führt zu weitreichenden Veränderungen in industrieller Wertschöpfung und Innovationsprozessen und macht die gemeinsame Ideenentwicklung und -umsetzung verschiedenster Interessengruppen notwendig. Am Beispiel neuer Industrieanwendungen erleben Sie, wie eine solche Zusammenarbeit gestaltet werden kann und interaktives Prototyping digitale Innovation voranbringt.

Mitmach-Aktion, 18:00 – 1:00 Uhr, alle 60 Min., Dauer: je 45 Min., max. Besucher: 20, Raum 1.036